

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SMPN 2 Plered Kab. Cirebon sesuai dengan data yang terkumpul dan dianalisis, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas eksperimen I yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* menunjukkan rata – rata nilai siswa yaitu 69 dan sebanyak 28 siswa lulus KKM dengan persentase 80%.
2. Kemampuan komunikasi matematis siswa pada kelas eksperimen II yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* menunjukkan rata – rata nilai siswa yaitu 67 dan sebanyak 26 siswa lulus KKM dengan persentase 74%.
3. Berdasarkan perhitungan uji analisis hipotesis menggunakan *independent sample test* diperoleh t hitung 0,795 serta nilai sig. (2-tailed) 0,429. Karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Diperoleh juga nilai signifikansi $0,429 > 0,05$ maka H_0 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* dengan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.
4. Data hasil angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* pada kelas eksperimen I memperoleh rata – rata nilai persentase 70,14% dimana persentase tersebut lebih besar dari hasil rata – rata persentase angket respons siswa terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada kelas eksperimen II memperoleh rata – rata nilai persentase 68,06%.

5.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan, penyusun memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi pendidik atau guru yang ingin menggunakan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* atau model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, harus bisa membuat suana belajar yang kondusif dan aktif karena model pembelajaran *Team Achievement Division* dan model pembelajaran *Two Stay Two Stray* adalah model pembelajaran yang bersifat kelompok, bermain dan berperan, sehingga siswa akan ramai dan cenderung gaduh pada saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Penelitian ini telah dilakukan secara terbatas pada pokok bahasan statistika, yang diharapkan dikemudian hari peneliti selanjutnya mampu memperluas masalah yang dikaji, seperti penggunaan pokok bahasan yang lain atau mengambil jumlah sampel yang lebih banyak.
3. Penelitian ini telah dilakukan secara terbatas pada kemampuan komunikasi matematis siswa, diharapkan untuk penelitian yang dilakukan peneliti lain selanjutnya mampu mengembangkan penelitian ini pada konteks yang lebih luas.

